Rogue Trader

Traitor's Nexus

ДОПОЛНИТЕЛЬНОЕ ПРИКЛЮЧЕНИЕ ДЛЯ
LURE OF THE EXPANSE

Warhammer 40,000 Roleplay

CREDITS

Lead Developer
Sam Stewart

Written and Developed by
Andy Hoare and Owen Barnes

Editing
Alex Davy

Graphic Design
Bryan Schomburg and Kevin Childress

Cover Art
Ramon Contini

Interior Art
Matt Bradbury, Ramon Contini, Aaron Panagos

Art Direction
Zoë Robinson

Production Manager
Gabe Laulunen

FFG Lead Game Designer
Corey Konieczka

FFG Lead Game Producer
Michael Hurley

Publisher
Christian T. Petersen

Special Thanks
"Dispensing Orbital Justice" Jordan Goldfarb with David Rosenberg, Emily Aiken, Rachel Fisher, Kristine Beskin, and Caitlyn "Cashew" Klein. "You Bid Babies?!" Jordan "Milly" Millward with Keri Harthoorn, Kyle Harthoorn-Burton, Kieren Smith, and Julia Smith. "Forged in Death" Aric Weider with Dawn Wildfong, Chris Doyscher, Janna Imergoot, Jeremy D. Bullock, Amber J. Colby, and Kathryn Shannon. "The Crew of *Our Father's Mercy*" William Thrasher with Sarah Allen and Chelsea L. Oliver.

Games Workshop

Licensing Manager
Owen Rees

Head of Licensing
Paul Lyons

Head of Intellectual Property
Alan Merrett

Перевёл Юрий Ульянов для
https://vk.com/wh40krpg_rus

FANTASY FLIGHT GAMES

Fantasy Flight Games
1975 West County Road B2
Roseville, MN 55113
USA

Copyright © Game Workshop Limited 2010. Games Workshop, Warhammer 40,000, Warhammer 40,000 Role Play, Rogue Trader, Sabrine, the foregoing marks' respective logos, Rogue Trader, and all associated marks, logos, places, names, creatures, races and race insignia/devices/logos/symbols, vehicles, locations, weapons, units and unit insignia, characters, products and illustrations from the Warhammer 40,000 universe and the Rogue Trader game setting are either ®, ™, and/or © Games Workshop Ltd 2000-2010, variably registered in the UK and other countries around the world. This edition published under license to Fantasy Flight Publishing Inc. All rights reserved to their respective owners. No part of this publication may be reproduced, stored in a retrieval system, or transmitted in any form by any means, electronic, mechanical, photocopying, recording or otherwise, without the prior permission of the publishers.

Product Code: RTP7

For more information about the Rogue Trader line, free downloads, answers to rule queries, or just to pass on greetings, visit us online at
www.FantasyFlightGames.com

ПЛАНЕТА МЯТЕЖНИКОВ

“Лучше перечить Императору, чем идти против своего лорда-капитана”.

— Древнее изречение пустоходов

Планета Мятежников — это заключительный этап Языческой тропы, где Исследователи получают последнюю часть координат, ведущих их к местоположению Ужасной Жемчужины. Планета Сабрин — опасное место, где обитают мятежные аборигены во главе с вероломным правителем; губительные болота с населяющими их зомби; мстительные конкуренты и, наконец, но не в последнюю очередь, капризные эльдары – все они идут практически на всё, чтобы вы никогда не достигли Нексуса на Сабрине.

СПРАВКА: планета Сабрин

Звезда Сабрина отмечена на священных картах домов навигаторов. Однако, планету никто и никогда не посещал, во всяком случае, согласно имеющимся записям. Ближайшая известная экспедиция прошла неподалеку два века назад, когда флот эксплораторов Пифий изучал звёздный кластер примерно в двух световых годах от Сабрина. Когда он ненадолго направил свои сенсоры на звезду, ничего примечательного не обнаружил и поэтому отправился дальше. С тех пор имперские силы не посещали мир.

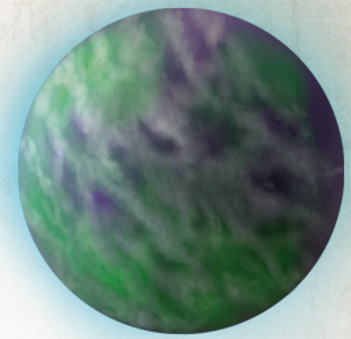
ГЕОГРАФИЯ

Планета находится рядом с обширным астероидным полем, поэтому её поверхность усеяна многочисленными кратерами, со временем превратившимисявболота.Толькокраядревнихкратероввозвышающиеся над поверхностью, образуют сухие убежища.

Болота изобилуют животным и растительным миром.

Сабрин - планета мятежников

Данное дополнение предназначено для использования совместно с приключением «**Lure of the Expanse**». Во второй части книги Исследователям предоставляется возможность посетить пять разных миров, в каждом из которых есть связующий Нексус, который они должны расшифровать, и побочное приключение, в котором они могут принять участие. Сабрин – это шестой мир. Это приключение структурировано так же, как и на пяти предыдущих мирах. На Сабрине Исследователи находят Нексус и после его починки получают ещё один ключ к местонахождению Ужасной Жемчужины, а также получают шанс противостоять остаткам мятежного полка Имперской Гвардии. Из-за модульного характера второй части «Lure of the Expanse» это приключение может быть вставлено в любой момент.



Хотя Сабрин и не так смертелен, как настоящий мир смерти, на нём определенно есть своя доля опасностей, многие из которых скрываются в болотистых чашах кратеров. Кроме того, острова, расположенные внутри более крупных кратеров, почти полностью изолированы от окружающих земель. Из-за таких особенностей микроклимата, в каждом кратере образовалась высокоспециализированная флора и фауна, кардинально отличная от наличествующей в других кратерах. Таким образом, экспедиция может приземлиться в глубинах кратера и каталогизировать часть его биомассы только для того, чтобы обнаружить, что её результаты кардинально отличаются от результатов экспедиции, посещающей болота другого кратера.

ПРОКЛЯТЬЕ

Побочным продуктом изолированных болот Сабрина стало то, что в некоторых кратерах появились странные (но запертые в естественном карантине) бактериологические угрозы. Многие из них — высоковирулентные пожирающие плоть штаммы. Но есть один, распространённый в крупнейшем кратере и обладающий возможностью «возвращать к жизни» заражённых. Кажется, что этот штамм размножается в носителе, берёт контроль над его телом и заставляет его заражать остальных. Мёртв ли на самом деле носитель или сохраняет хоть какую-то частичку сознания неизвестно, и даже задумываться об этом жутко. Тело заражённого превращается в разлагающуюся, вонючую массу, пока «лишние» части медленно гниют и отваливаются. На последней стадии носитель окончательно разваливается.

УБЕЖИЩЕ

В тайне от Империума на Сабрине существует небольшое человеческое население. Эти люди цепляются за существование на краю кратеров. Но они также создали множество болотных поселений, расположенных на толстых сваях для выращивания в топях пищи. Эти люди - мятежные имперские гвардейцы. Их полк, 37-ой Коммицарский (набранный на мире-тюрьме Коммицарь в секторе Каликсида) был когда-то в дар приписан одной из экспедиций Каллигоса Винтерскейла. Вдали от порта полк захватил транспортное судно, сбежал от прочих кораблей экспедиции и отправился к ближайшей системе. Так они и нашли Сабрин. На нём они разбили транспорт в болотах одного из крупнейших кратеров и забрали всё снаряжение,

что смогли, прежде чем судно утонуло в грязи. Хотя скелет верхних палуб ещё можно различить в топи, он заражён болотными зомби, а всё на борту заржавело и стало совершенно бесполезным. Хотя многие штрафники погибли за считанные дни после высадки, сожранные плотоядными бактериями или став жертвами кошмарного «Проклятья Сабрина», достаточное их количество выжило и основало поселение «Убежище».

Убежище ненадёжно цепляется за один из краёв крупнейшего кратера Сабрина, нависая над раскинувшимся внизу болотом. Оно грубо сработано: у войск с Коммицаря было немного ресурсов, когда они разбились на Сабрине, и им пришлось полагаться только на те материалы, что они смогли вытащить из топей. Здания Убежища построены из перекрученных ветвей болотных деревьев, грубо перевязанных толстыми лозами, вьющимися по всем топям. В Убежище живут примерно шесть тысяч человек: две сотни изначальных мятежников и их дети. Ещё примерно тысяча живёт в свайных посёлках на болотах.

Убежище кое-как построенное местечко, и дома в нём возводились в случайном порядке вместе с ростом поселения. Многие цепляются за бока кратера, а другие взгромоздились неустойчиво на вершине его стен. Каждое здание связано с другими узкими настилами из гниющего дерева. Жители Убежища, будучи мятежными штрафниками и их потомками, так же грубы и просты, как их дом. Лишь изредка встречается оружие, обрывки униформы, знаки различия или инструменты имперского производства — и это единственное, что отличает местных от варваров с диких миров.

КОРОЛЬ КОММИЦАРЬ

Человек, который правит Убежищем и, следовательно, всей планетой, называет себя “Королем Коммицарём” и управляет своим мятежным населением со смесью небрежного безразличия и тоталитарного угнетения. Официально известный как сержант-майор Квас, этот человек спровоцировал мятеж, убив большую часть экипажа 37-го десантного транспорта и подчинив остальных силой оружия.

Король Коммицарь управляет Убежищем со своего двора, который занимает широкую деревянную платформу на вершине поселения. Под навесами, сделанными из сплетённых болотных лоз, король и его наложницы отдыхают, поедая плоды болотных угодий, выращенных его подданными, и потягивая дистиллированное домашнее пойло. Король и его гарем считают такое существование верхом благородства, поскольку никто никогда не знал ничего, кроме тюремной камеры или Убежища. Король Коммицарь вполне доволен своим праздным существованием, но время от времени какой-нибудь, казалось бы, тривиальный вопрос злит его, и тогда его народ трепещет перед его диким гневом. В такие периоды король имеет обыкновение делать совершенно нелогичные заявления, часто наносящие ущерб жизни и безопасности его подданных.

Не только сила личности короля и его прекрасная боевая подготовка удерживали его у власти так долго, хотя, безусловно, только очень глупый подчинённый, осмелится подвергать сомнению его слово. На шее короля сверкает драгоценный камень, на самом деле являющийся частью Нексуса Сабрина. Король Коммицарь выковырял его сразу же как только обнаружил вскоре после попадания мятежников на планету. Камень даровал королю определённую степень психической силы, позволяющей тому запугивать слабовольных. Без драгоценного камня деспотическое правление короля Коммицаря завершилось бы много лет назад.

НАБЕГИ

За прошедшие годы население Убежища и, в особенности, фермеры из хижин на сваях, сильно пострадали от “Проклятья Сабрина”. Время от времени одинокий стражник или фермер пропадает, чтобы через несколько дней вернуться в виде чудовищного ходячего трупа, желающего лишь распространить заразу на своих бывших товарищей. Фермеры постоянно следят, не появилась ли подобная тварь. Вторжения этих «проклятых» — причина, почему двор короля Коммицаря обосновался в высочайшем доме Убежища.

Иногда одинокий зомби прорывается в селение и тогда вспыхивает пандемия. Людям из не регламентированного ополчения поручают отвратительную задачу: выследить и уничтожить ходячего мертвеца. Однако после каждого набега оружейные запасы сокращаются и вскоре придёт время, когда у людей не останется работающего стрелкового оружия.

ОТГОНЩИКИ

Когда мятежники восстали против надзирателей, одна небольшая группа сумела избежать резни, вверив свою судьбу королю Коммицарю — ведь он был их единственным шансом выжить. Эти перебежчики — группа боевых псайкеров, приписанных к полку для поддержки на поле боя. И ныне они заняли уникальную нишу в обществе Сабрина. Отгонщики присматривают за теми, кто пострадал от "Проклятья Сабрина" и умоляют их повернуть назад, когда начинается набег. Невероятно, но заражённые иногда прислушиваются к словам Отгонщиков — возможно, из-за психических способностей последних.

Хотя Отгонщики, вероятно, являются единственным шансом народа Сабрина пережить истощение запасов оружия и удержать "Проклятье" от распространения, они же могут привести к окончательной гибели своих людей. Хотя изначально Отгонщики были санкционированными псайкерами, многие из их детей унаследовали психический дар, но никто из последующих не был санкционирован. Каждый — это бомба замедленного действия, потенциальный канал, через который могут пройти дикие и необузданные силы варпа и демоны. И если такое случится, то Убежище безусловно падёт, замешано в том "Проклятье Сабрина" или нет.

НЕКСУС САБРИНА

Последний Нексус, в котором Навигатор Исследователей должен прочитать звездную карту, находится на поверхности неизведанного Сабрина. На самом деле он находится в центре крупнейшего в мире кратера, на небольшом холмике посреди того самого болота, которое и породило "Проклятие Сабрины". Если Исследователи возьмутся за чтение, они должны будут преодолеть болота и все их опасности, рискуя столкнуться с плотоядными вирусами и голодными зомби!

Найти нексус Сабрина несложно, так как он находится на расчищенном участке болота, но добраться до него сложнее. Исследователи должны найти безопасное место для посадки среди болот, что требует **Тяжёлого (-20) теста Поиск**. Если ИП преуспеют, то обнаружат небольшую насыпь всего в трёх километрах от нексуса, которая как раз должна выдержать вес посадочного модуля. Если игроки провалят тест, то придётся приземлиться на краю кратера и пройти пятьдесят километров по болотам, населённым зомби. Поскольку Убежище использует маломощные искусственные источники энергии и построено из натуральных материалов, так что поселение невозможно обнаружить с орбиты, если только сканирование не будет сопровождаться как минимум пятью степенями успеха. Если игроки смогут обнаружить поселение беглых гвардейцев, то переходите к главе «**Приключение на Сабрине**», а главу «**Цель 3: провести чтение**» оставьте на потом.

ПЕРЕСЕКАЯ БОЛОТА

Где бы они ни приземлились, Исследователям нужно пересечь кишащие опасностями болота Сабрина. Это опасное предприятие, и МИ стоит посоветовать ИП облачиться в самые прочные защитные костюмы, к которым у них есть доступ. Независимо от того, как далеко Исследователи должны пройти по болотам, им нужно будет пройти только одно испытание, чтобы проверить, не заразились ли они "Проклятием". Тем не менее, МИ должен подчеркнуть, насколько гнилая и вредная окружающая среда, и даже заставить их ауспексы и датчики обнаруживать мириады микробных форм жизни (см. заражение проклятием).

Если исследователи пересекут болота без происшествий, то пусть на них нападёт один болотный зомби, когда они приблизятся к нексусу. Исследователи натыкаются на недавно "обращённую" женщину, которая, спотыкаясь, выходит к ним из болота. Требуется **Сложный (-10) тест на Проницательность**, для определения, что с этим человеком что-то не так: она не реагирует на вопросы и угрозы. Вместо этого она приближается к ближайшему Исследователю и, если её не остановить, атакует! Это, вероятно, встряхнёт Исследователей. Если они потратят время на осмотр тела, то увидят, что конечности находятся в последней стадии разложения, хотя торс всё ещё в основном неповреждён и «живой». **Очень тяжёлый (-30) Медика тест** и ауспекс обнаруживают присутствие бактерий, вызывающих "Проклятие". Когда игроки достигают Нексуса и Навигатор начинает расшифровку, он быстро понимает, что есть проблема. Нексус не реагирует на его психическое зондирование. Тем временем исследователи всё чаще слышат низкие, стонущие звуки, доносящиеся со всех окрестных болот. Всё больше болотных зомби приближаются к Нексусу, хотя пока никто не нападает.

ЗАРАЖЕНИЕ ПРОКЛЯТИЕМ

Мерзкая болезнь, известная как "Проклятие", может поразить любого, кто проводит длительное время на болоте, или атакован болотным зомби в ближнем бою. Если это происходит, субъект должен пройти встречную **Серьёзную проверку (+0) на выносливость**, изменённое следующими факторами:
-10, если зомби наносит урон.
+10, если персонаж принимает детокс.
+30 при ношении полностью закрытой брони или средств защиты от окружающей среды, таких как пустотный костюм.
+20, если у персонажа есть особенность Машина.
Если этот тест провалится, ИП начнёт чувствовать себя плохо в течение 1d5 часов, получая -10 к выносливости. После дня этой болезни ИП должен пройти повторный тест (с вышеуказанным штрафом к их броску). Если и второй тест будет провален, проклятие начинает действовать, и у ИП будет 2d10 + бонус Выносливости часов до того, как организм сдастся. Единственное, что может спасти ИП сейчас, это интенсивная медицинская помощь по детоксикации (например, на их судне). Это может быть выполнено только с полным набором медицинского оборудования и требует **Тяжёлого (-20) Медика теста**. Наконец, если страдающий от проклятия игрок умрёт, он восстанет как болотный зомби в течение 1d10 минут.

Попросите Навигатора пройти **Серьёзный (+0) тест на психонауку**. Успех показывает, что Нексус был каким-то образом осквернён. Несколько степеней Успеха показывают, что его часть была удалена, компонент размером с небольшую подвеску, очевидно, был грубо извлечён из структуры. Без нужного предмета расшифровка невозможна. На этом этапе переходите к главе «**приключение на Сабрине**», представленному ниже. Профили для Болотных зомби находятся в конце этого дополнения.

ПРИКЛЮЧЕНИЕ НА САБРИНЕ

В этом приключении исследователи подвергаются нападению гнилостных болотных зомби — несчастных жертв "Проклятия Сабрина". Как раз в тот момент, когда шансы кажутся непреодолимыми, вмешивается странный человек, и мерзкие существа изгоняются. Однако в проклятом мире Сабрин всё не то чем кажется:

Густой, вонючий туман вокруг оглашается ужасным низким стоном, за которым следует звук десятков ног, неуклюже шлёпающих по мелководью. Из-за тумана трудно точно определить, с какой стороны доносятся звуки, но вскоре вы понимаете, что окружены. Тянутся минуты, и звуки всё время приближаются, пока десятки серых силуэтов не выходят из тумана. Повсюду вокруг вас стоят неуклюжие, грязные, разложившиеся тела ходячих мертвецов. Глаза каждого зомби молят вас о пощаде, даже когда их руки тянутся, чтобы схватить вас в разлагающих объятиях смерти!

У исследователей нет другого выбора, кроме как сражаться, но каждый убитый ими зомби заменяется ещё двумя, пока они не окажутся в абсолютном меньшинстве и поражение не покажется неизбежным. Если у исследователей есть средство спасения, такое как посадочный модуль или телепорт, для их спасения потребуется некоторое время, за которое их смогут задавить числом. Прочитайте вслух или перефразируйте следующее:

Вы стоите спиной к спине, повсюду разбросаны изломанные тела поверженных зомби, и ещё больше мерзких тварей окружают вас плотным кольцом, как вдруг воздух раскалывается пронзительной, высокой нотой. Зомби, кажется, замедляют своё продвижение, прежде чем вторая пронзительная нота прорезает туман, и они останавливаются.

Любой игрок за псайкера может пройти **Серьёзный (+0) тест на психонауку**. Успех указывает на то, что поблизости использовалась какая-то форма психосилы:

Туман расступается перед вами, и вы видите, как в вашу сторону направляется высохший и сутулый человек, одетый в кожаные лохмотья, украшенные всевозможными фетишами. Фигура размахивает посохом, сделанным из скрученной ветки, и зомби шарахаются в стороны, обеспечивая чёткий маршрут между незнакомцем и вами. "Поторопитесь, — кричит мужчина, — я не смогу их надолго отвлечь!". С этими словами фигура манит вас следовать за ней и убегает через болота.

Этот человек — отгонщик по имени Папа Йок, и, как только он оторвётся от болотных зомби, он представляется Исследователям и говорит, что им исключительно повезло встретить его. В последнее время в болотистых землях происходит много странных вещей. Если надавить, становится ясно, что Папа Йок не считает болотных зомби одним из этих необычных событий, но объясняет, что "незнакомцы идут, незнакомцы уже здесь".

Последующий разговор с Йоком показывает, что он является Отгонщиком, одним из первых санкционированных псайкеров корабля. Он описывает поселение Убежище так, как оно представлено в справочнике. Он также описывает короля Коммицаря, и при этом его манеры становятся всё более ожесточенными. Папа Йок презирает самопровозглашенного короля Сабрина со жгучей страстью, потому что Йок — один из немногих, кого не пугает аура, исходящая от драгоценного камня короля. Любой игрок может пройти **Тяжёлый (-20) тест на Логику**, чтобы определить, что описание драгоценного камня совпадает с описанием углубления на Нексусе.

Если Исследователи хотят завершить свои поиски Ужасной Жемчужины, у них нет другого выбора, кроме как вернуть драгоценный камень и вставить его обратно в Нексус Сабрина.

ЦЕЛЬ 1:

ВЕРНУТЬ ДРАГОЦЕННЫЙ КАМЕНЬ НЕКСУСА

То, как исследователи будут возвращать драгоценный камень, полностью зависит от них. Ниже представлены несколько вариантов, и, без сомнения, игроки смогут придумать ещё больше. Вот несколько предложений и то, как могут отреагировать король Коммицарь и его последователи.

Кстати, хотя драгоценный камень действительно даёт королю некоторые скрытые пассивные пси-способности, они работают только в течение длительных периодов времени, и даже тогда только на «нормальных» (не псайкерах) людях. Игроки, будучи совершенно неординарными личностями, не могут быть затронуты его силами за то короткое время, что они находятся на Сабрине. Драгоценный камень также не делает Коммицаря псайкером.

ОТКРЫТЫЕ ПЕРЕГОВОРЫ

Один из способов, который могут попробовать Исследователи, — это прийти в Убежище и попросить аудиенции у короля, надеясь заключить какую-нибудь сделку. Проникновение в посёлок — потенциально опасное дело, так как часовые поселения не привыкли ни к чему, кроме болотных зомби, выходящих из тумана, и могут быть склонны поднять тревогу и собрать ополчение, если исследователи не смогут вступить в довольно напряжённый разговор. Однако, оказавшись внутри, Исследователи попадают прямо ко двору короля Коммицаря, единолично принимающий все важные решения в поселении.

Король сразу же с подозрением отнесётся к Исследователям — в конце концов, он скрывается от имперского правосудия и надеялся никогда больше не увидеть никого из Империума. Требуется некоторое усилие, чтобы убедить его в том, что Исследователи не являются охотниками за головами, посланными, чтобы вернуть его обратно в камеры смертников каторжного мира, из которого был сформирован его полк. Фактически, один промах, и король впадает в ярость и приказывает убить ИП.

Если им удастся достаточно долго не злить Коммицаря, Исследователи заметят сверкающий пурпурный драгоценный камень, висящий на ремешке у него на шее. Если они упоминают драгоценный камень, король становится иррациональным и ревнивым, и никакие доводы не смогут убедить его не изгонять Исследователей из своего двора или не казнить на месте. Если они смогут каким-то образом поддерживать дружескую беседу, игроки смогут обнаружить, что король открыт для возможности какой-либо формы торговли, и он проявляет интерес к автоматическому оружию (оно ему нужно, чтобы держать болотных зомби в страхе). Однако он не будет вступать в какие-либо дискуссии, связанные с драгоценным камнем, и давление по этому вопросу сразу вызывает гнев. У исследователей может возникнуть соблазн поторговаться на том факте, что у них есть выход с Сабрина. Хотя королю Коммицарю это не будет интересно, могут быть и другие темы. Хотя драгоценный камень пугает их и удерживает от прямого нападения на Коммицаря, Исследователи могут использовать короля в своих интересах.

С ПИСТОЛЕТОМ НАПЕРЕВЕС

Пользуясь тем фактом, что Исследователи имеют доступ к оружию, значительно превосходящему оружие, принадлежащее жителям Убежища, вполне возможно, что они могут прибегнуть к старому доброму запугиванию, чтобы заполучить драгоценный камень в свои руки. В конце концов, у ИП, без сомнения, есть хорошо вооруженное судно на орбите, и небольшая личная армия. Король Коммицарь реагирует на любые подобные угрозы с удивительной ясностью — он спокойно приглашает Исследователей попытаться вырвать драгоценный камень “из его холодных мёртвых рук”. Он попытается уничтожить драгоценный камень в качестве последнего средства — он достаточно хрупок, чтобы быть уничтоженным выстрелом из огнестрельного оружия или несколькими ударами молотка.

Если Исследователи начнут тотальную атаку, им придется вести массированный бой против тысяч бывших гвардейцев. Мятежники используют профиль в конце этого дополнения, или профиль **Отброс в Rogue Trader**, стр. 371.

ХИТРОСТЬ

Другой из наиболее очевидных вариантов предполагает, что Исследователи пробираются ко двору короля Коммицаря и крадут драгоценный камень буквально у него из-под носа. Этот подход на самом деле наиболее вероятен для успеха, и Папа Йок может предоставить описание посёлка, чтобы игроки могли проникнуть в него поздно ночью. Король спит на платформе, занимающая самую высокую точку Убежища. Десять дремлющих охранников, вооруженных копьями, дежурят в зале суда под платформой, а двое охраняют лестницу, ведущую к ней в течение всей ночи. Короля сопровождают пять спутников, один из которых на самом деле является телохранителем невероятного мастерства, размещённым там в качестве страховки от того, что другие охранники будут обойдены или побеждены.

Профиль короля Коммицаря можно найти в конце этого приложения. Его охранники и спутники могут быть представлены профилями мятежников, описанными в конце этого дополнения. Его спутники должны быть вооружены копьями с улучшением монозаточка и старыми лазганами.

НАГРАДЫ

• 25 Очков достижений за получение Драгоценного камня от короля Коммицаря.

• 10 Очков достижений, если кого-либо из членов Убежища удастся убедить работать на Исследователей.

• -25 Очков достижений, если для получения Драгоценного камня используется значительная военная сила (например, несколько рот войск или более).

ЦЕЛЬ 2:

ВОССТАНОВИТЕ НЕКСУС САБРИНА

Каким бы способом Исследователи не заполучили драгоценный камень, им нужно вернуться к Нексусу и попытаться починить его. Путешествие обратно может быть пешим, и если это так, то, безусловно, было бы уместно развязать хотя бы одну встречу с болотными зомби. Тем не менее, Папа Йок хочет сопровождать Исследователей через болота, и может вести их по извилистым тропинкам и использовать свои силы, чтобы держать зомби на расстоянии. Если Исследователи совершили какое-либо нападение на короля и/или его подданных, то есть большая вероятность, что их также будет преследовать разъярённая толпа. Если это так, МИ должен нагнетать атмосферу, поторапливать игроков и увеличивать риск того, что Исследователи наткнутся на ранее не обнаруженные группы болотных зомби, заблудятся, попадут в топь или иным образом пострадают убегая от мятежников.

В конце концов игроки возвращаются к Нексусу Сабрина. Прежде чем можно будет провести считывание, они должны его починить. Для этого Навигатор Исследователей должен выполнение этой задачи не менее пятнадцати минут. Вернуть драгоценный камень в гнездо несложно, но камень также необходимо психически связать со структурой призрачной кости. Это требует **Сложного (-10) теста Силы воли** от любого псайкера. лия, Тест становится на одну ступень менее сложным за каждого псайкера после первого. Этот Тест может повторяться несколько раз, однако всегда, когда Тест проваливается на четыре или более степеней, психическая обратная реакция наносит 1 Очко Безумия любому псайкеру, принимающему участие в ритуале.

НАГРАДЫ

• 50 Очков достижений за восстановление Нексуса Сабрина.

• -10 Очков достижений, если 10 или более дружественных NPC будут потеряны из-за большего количества атак зомби. (Команда не доверяет лидеру, который не может о них позаботиться.)

ЦЕЛЬ 3:

ПРОВЕСТИ ЧТЕНИЕ

Только после того, как Нексус будет отремонтирован, Навигатор сможет извлечь нужные данные. Однако на этом этапе (и ранее, когда у ИП ещё не было драгоценного камня), МИ должен использовать некоторое количество (в зависимости от желаемой опасности концовки) из следующих обстоятельств. Исследователи привлекли внимание группы зомби, а отряд эльдар ждала в засаде на любого, кто попытался бы получить доступ к Нексусу.

• Папа Йок кричит в ужасе, и дюжина болотных зомби, шатаясь, выходит из тумана.

• Если король Коммицарь всё ещё жив, то он в сопровождении трёх отгонщиков и двух десятков ополченцев появляется на дороге и немедленно нападает на Исследователей.

• Воздух разрывается от хлёсткого треска точной стрельбы, когда пять эльдарских следопытов, занявших позиции на деревьях вокруг, открывают огонь.

• Нексус взрывается тайными энергиями, когда Колдун эльдар выходит из тумана, окруженный кружащимся вихрем ведьминого огня, и пытается помешать ИП.

• Появляется по крайней мере один из конкурентов — является ли это союзником или соперником, зависит от МИ, и очень многое зависит от того, в какая помощь или помеха требуется Исследователям в данный момент времени.

В случае, если у Исследователей нет драгоценного камня, **Тяжёлый (-20) Тест на Психонауку** показывает, что колдун Эльдар (который, предположительно, либо мёртв, либо иным образом выведен из строя) владеет драгоценным камнем, который соответствует тому, который носил король Коммицарь. Кроме того, если король не был убит ранее, то он носит драгоценный камень при себе.

НАГРАДА

Награда за успешное чтение Нексуса — 200 очков достижений. В дополнение к обычным наградам за опыт, если Исследователи получат камень от короля Коммицаря особенно изобретательным и творческим способом (предпочтительно таким, который использует минимум ресурсов, МИ должен наградить игроков дополнительными 200 очками опыта.

ПРОТИВНИКИ

Здесь представлены противники, которые вы можете повстречать на Сабрине. Все необходимые для использования оружия таланты у НИП есть, а к профилям уже прибавлены бонусы Силы .

КОРОЛЬ КОММИЦАРЬ

Бывший унтер-офицер штрафного полка Имперской гвардии, Коммицарь вдохновил своих товарищей на восстание. Теперь он называет себя "королём", титулом, навязанный с помощью жестокого насилия.

Король Коммицарь								
ББ	ДБ	Сил	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Тов
50	38	34	42	34	34	38	42	36

Перемещение: 3/6/9/18 Ран: 20

Навыки: Осведомленность (Вос), Очарование (Тов), Уклонение (Лов), Бартер (Тов), Командование (Тов) +10, Обыденное знание (Империум, Преступный мир, Торговцы) (Инт), Обман (Тов), Запугивание (Сил), Допрос (Тов) +10, Дознание (Тов), Навигация (Звездная) (Инт) +10, Пилотирование (Пустотный), Тех-пользование (Инт), Языкознание (жаргон пустотников) (Инт).

Таланты: Аура власти, Владение лёгким оружием (Лазер, Болт, Твёрдотельное), Декаданс, Всё видавший, Чуткий сон, Обучение ближнему бою (Цепное, Силовое, Примитивное, Метательное), Паранойя, Владение пистолетами (Болт, Лазер, Твёрдотельное), Сопротивление (Страх), Быстрая Атака.

Броня: Старый гвардейский панцирь и армированное усиление (руки 4, тело 6, ноги 4).

Оружие: Старый Цепной меч (1d10+5 Разрывающ.; Бронеб. 2; Сбалансированный, Разрывающее), Помповое ружьё (Базовое; 30 м; S/–/–; 1d10+4 Ударн.; Бронеб. 0, Обойма 8; Перезарядка 2 Полная; Разброс)

Снаряжение: Драгоценности, брелки и украденные безделушки.

Психическая команда: драгоценный камень короля Коммицаря наделяет его странными психическими способностями, обеспечивающие определённую степень контроля над подданными. Имея дело с жителями Сабрина, Коммицарь получает бонус +20 к Тестам на Командование и Запугивание.

Болотный Зомби

Болотные зомби Сабрина когда-то были людьми, прежде чем они перенесли бактериальную инфекцию, известную как "Проклятие Сабрина". Теперь они — безмозглые автоматоны, ищущие больше пищи и заражения, прежде чем их тела превратятся в гниль.

Болотный Зомби								
ББ	ДБ	Сил	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Тов
20	–	30	30 (9)	13	--	15	--	--

Движение: 1/2/4/– Ран: 8
Навыки: Осведомленность (Вос)
Таланты: Отсутствуют
Черты характера: Страх (1)†, Потустороннее, Толпа † †, Естественное Оружие, Сверхъестественная Выносливость (x3).
Броня: Отсутствует.
Оружие: Когти и зубы (1d10+3 Разрыв.).
Снаряжение: Сгнившая одежда и разрушенное болотом снаряжение.

† Как только персонаж успешно прошёл тест на Страх от болотных зомби, он становится невосприимчивым к их эффекту Страха. (По усмотрению МИ персонаж может быть вынужден пройти повторное тестирование при определенных обстоятельствах, например, если его застигнет врасплох болотный зомби, выпрыгивающий из лужи болотистой грязи.)

†† Толпа: Вместо обычных бонусов за численное превосходство противника, болотные зомби получают +10 к тестам навыков владения оружием и +1 бонус к нанесенному урону за каждого дополнительного болотного зомби, поражающего их цель. Не вовлеченные в рукопашную зомби всегда ковыляют к ближайшей цели, атакуя, если это возможно. Находясь в ближнем бою, они используют все атаки против любой доступной цели, выбирая цель, которую они атаковали во время предыдущего хода, если это возможно.

Взбунтовавшиеся солдаты

Взбунтовавшиеся солдаты штрафного легиона потеряли большую часть своего снаряжения и забыли большую часть своей подготовки, хотя некоторым все ещё посчастливилось обладать старым лазганом.

Взбунтовавшиеся солдаты								
ББ	ДБ	Сил	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Тов
35	35	30	30	30	20	40	25	25

Перемещение: 3/6/9/18 Ран: 8
Навыки: Осведомленность (Вос), Уклонение (Лов), Обеденное знании (Империум, Преступный Мир) (Инт), Скрытность (Лов), Бесшумный шаг (Лов).
Таланты: Владение лёгким оружием (Лаз, Примитивное, Твёрдотельное), Всё видавший, Обучение ближнему бою (Примитивный), Владение пистолетами (Лаз, Примитивное, Твёрдотельное).
Броня: Старый гвардейский панцирь (Туловище 4).
Оружие: Изношенный лазган (60 м; S/3/–; 1d10+3 Энерг.; Бронеб 0; Обойма 30; Перезарядка полная) или составной лук (Базовый, 30 м; S/–/–; 1d10 Разрыв.; Бронеб. 0; Обойма 1; Перезарядка половина; Точный, надежный) и самодельное оружие ближнего боя (1d5+3 Разрыв.; Бронеб. 0).
Снаряжение: Гниющая униформа и бесполезные технические детали.
Обитатели болот: Мятежные солдаты получают бонус +20 к Скрытности и Бесшумному передвижению в пределах болот Сабрина.